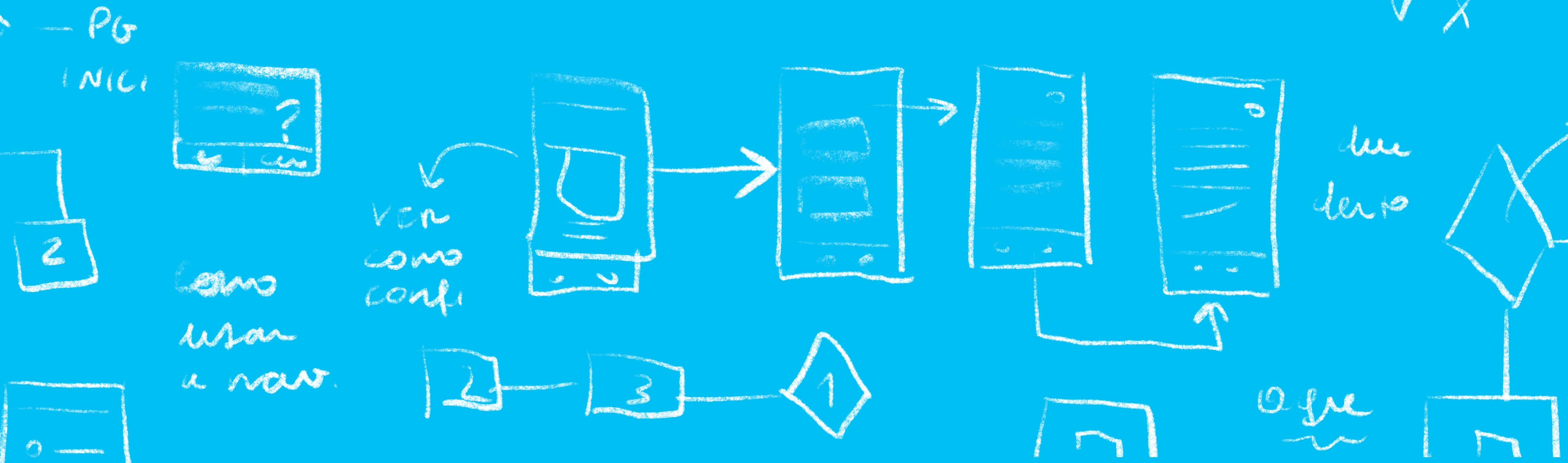


UM ROAD MAP DE

PROTOTIPAGEM



O QUE VAMOS VER

AGENDA

- Porque prototipar?
- Etapas da prototipagem
- Interfaces para produtos Apple
- Não é só layout!
- Sua vez!



PORQUE PROTOTIPAR?



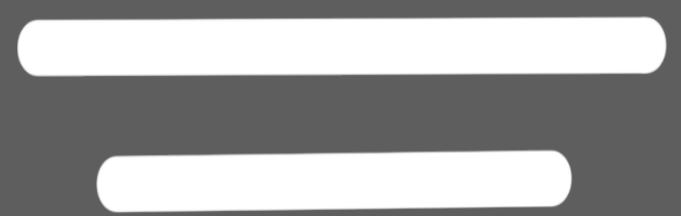
IDEAR, PROJETAR, TESTAR

ETAPAS DA PROTOTIPAGEM

LEMBRAM DO ICEBERG DA UX?



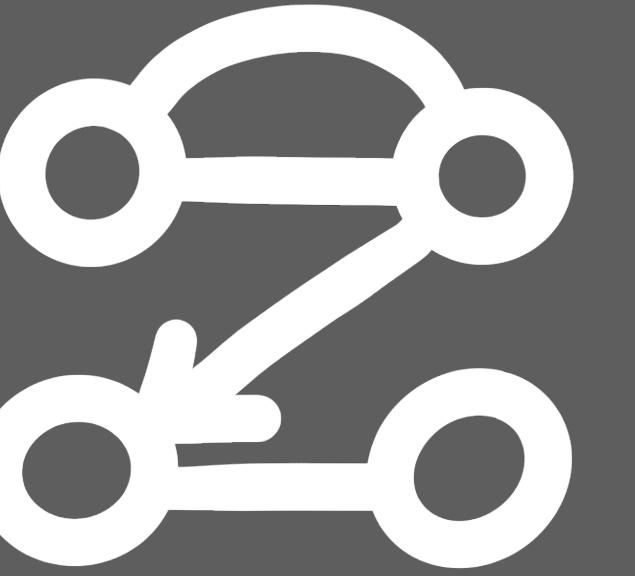
Estratégia



Escopo



Estrutura



User Flow
Sketch

Esqueleto



Low-fi
Wire frame

Superfície



Hi-fi

User Flow

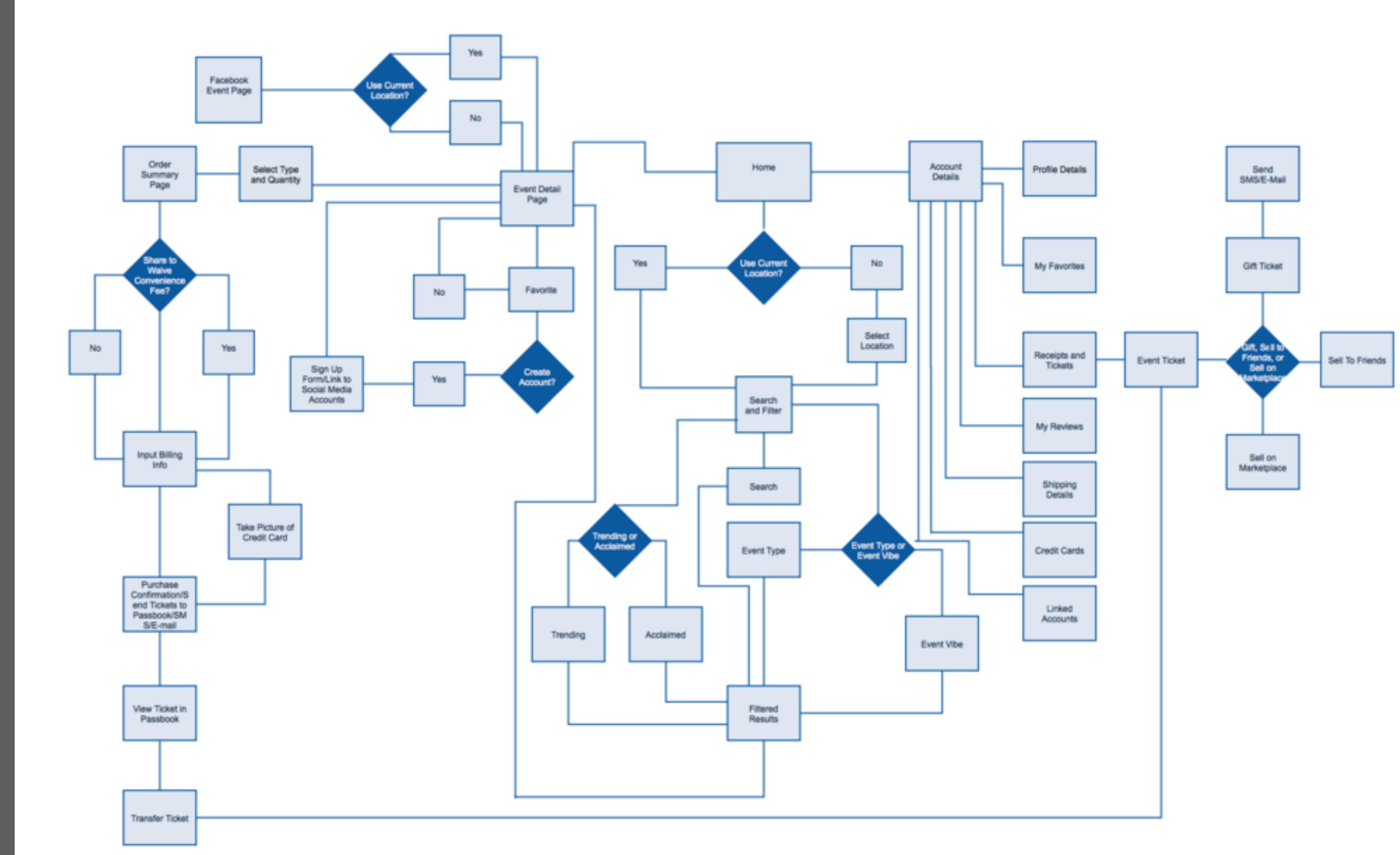
Sketch

Low-fi

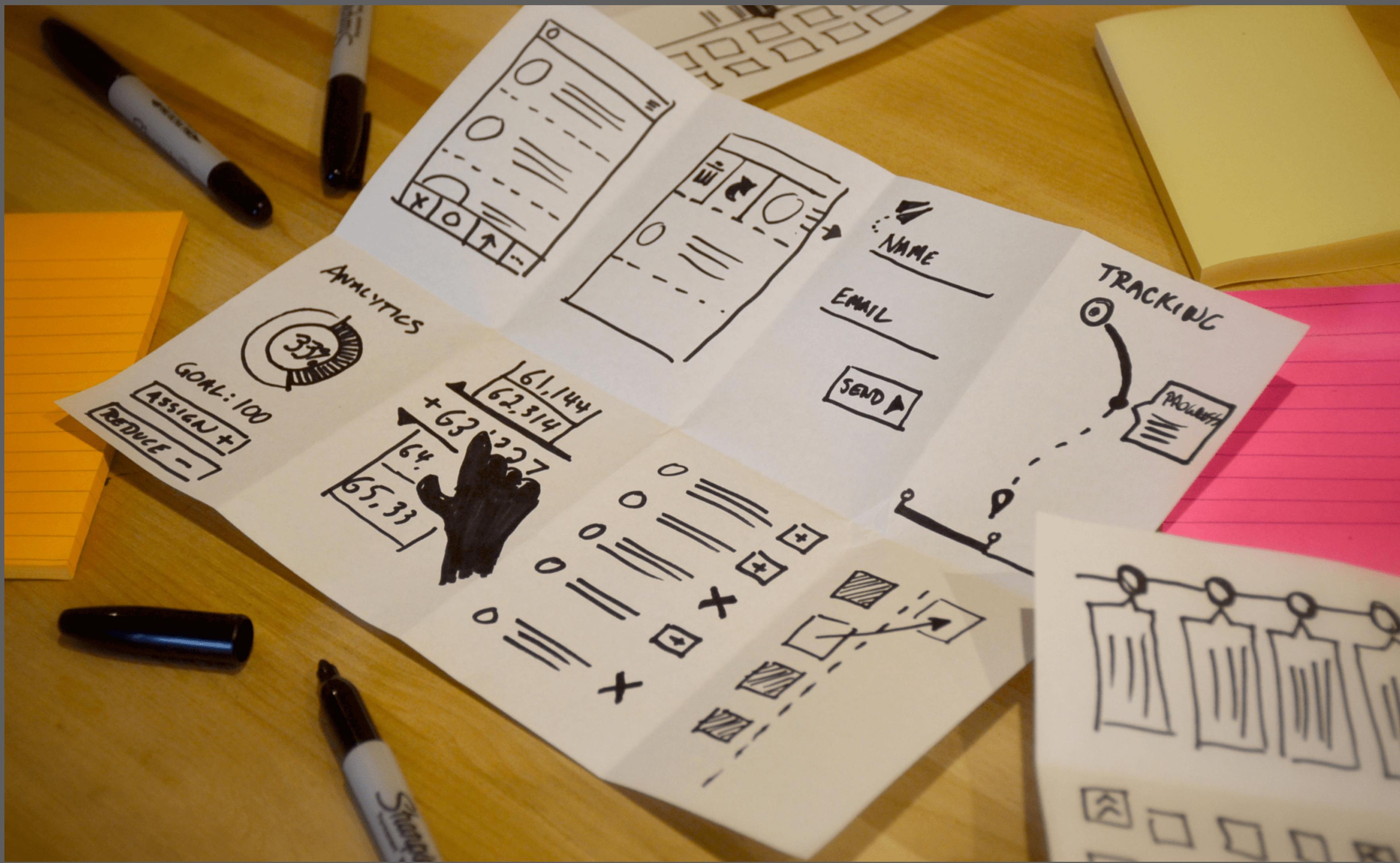
Wire frame

Hi-fi

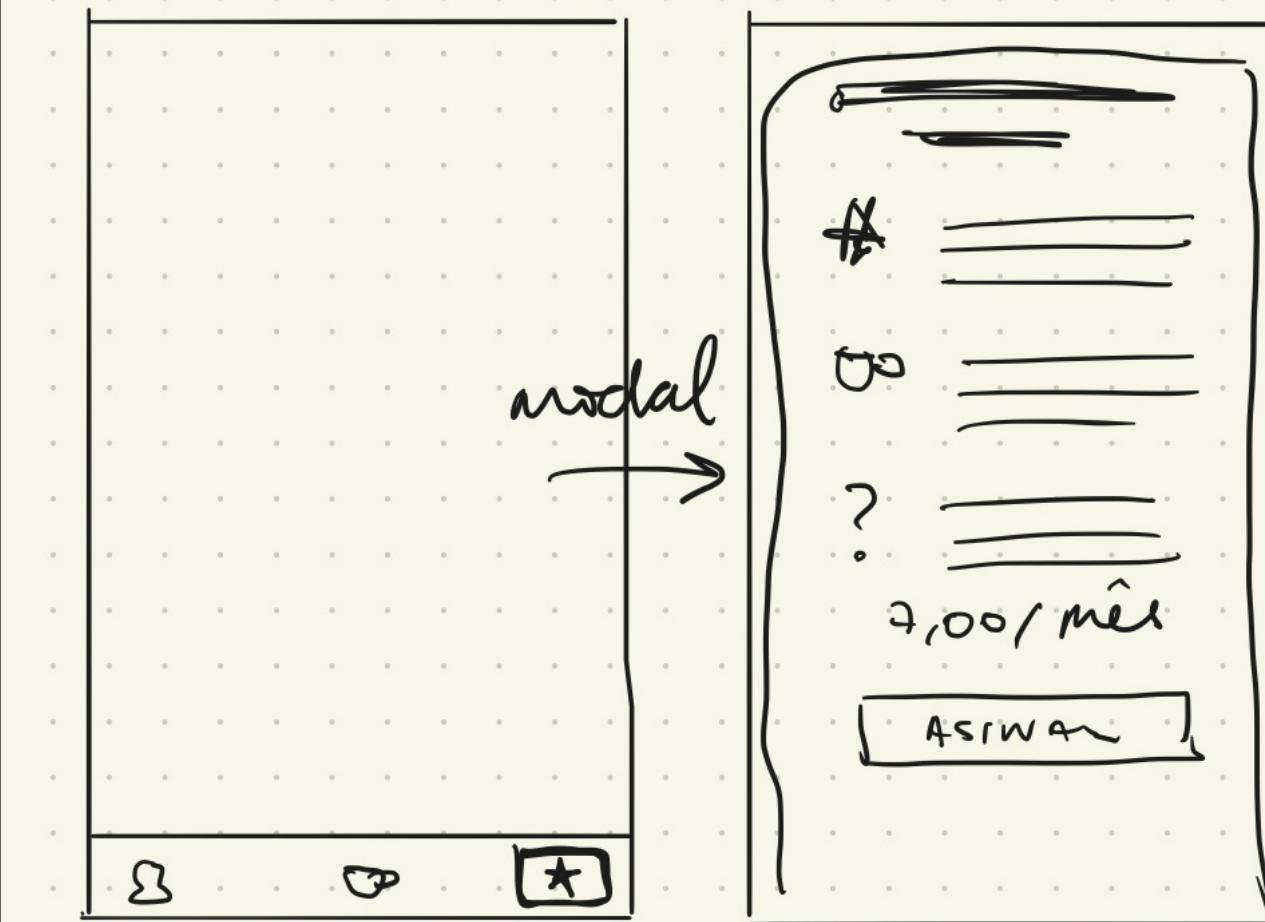
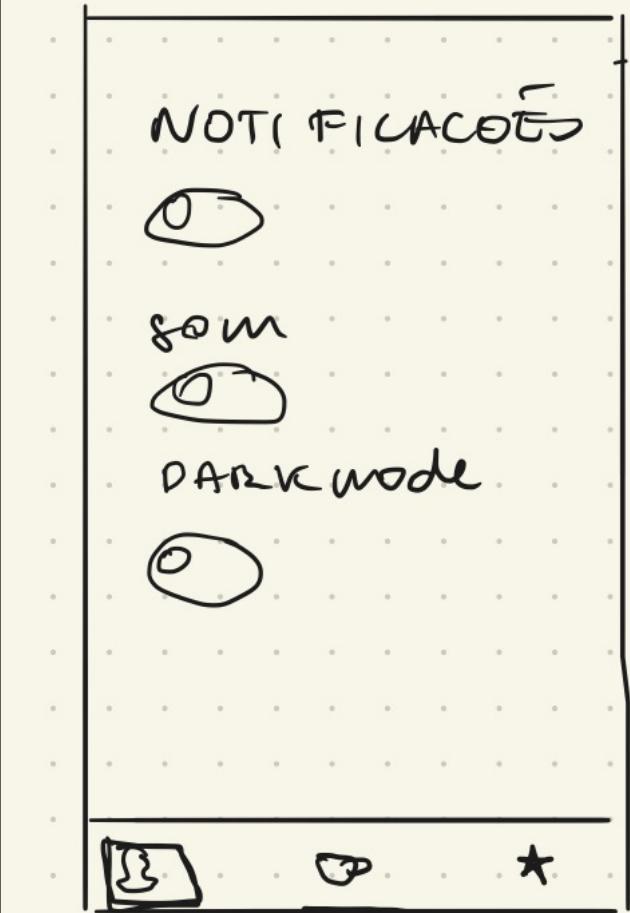
User Flow



Sketch



Low-fi



preferências
* configurações gerais do app
Como se é para notificar
que som usar e dark mod.

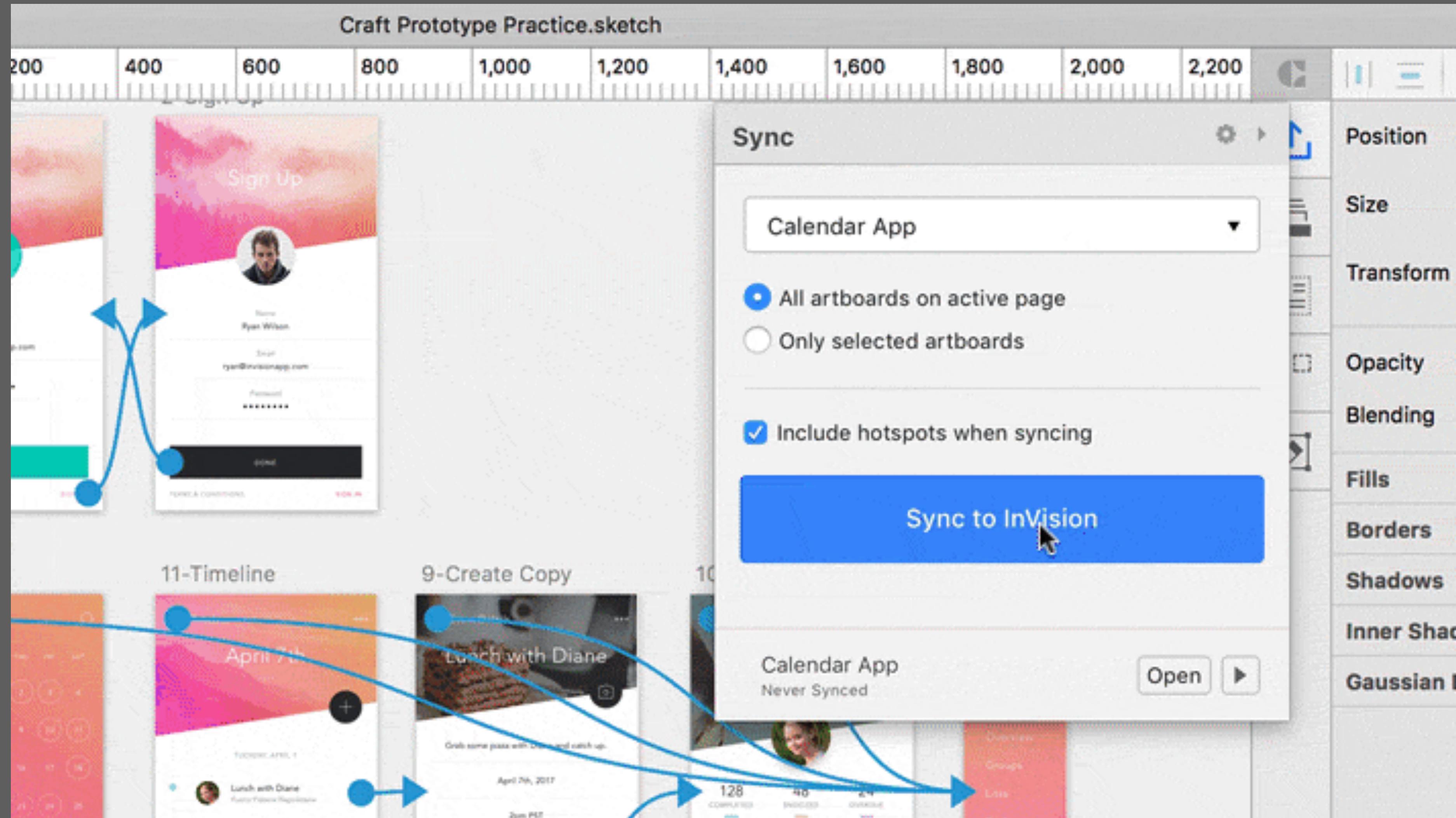
premium features
* assim que
abre a aba, abre
um modal
apresentando
o plano premium

timer
* o timer em
si com uma
xícara de play
e tempo + config

Wireframe



Hi-fi



INTERFACES PARA PRODUTOS DA APPLE

APPLE HUMAN INTERFACE GUIDELINES

HIG

DESIGN PRINCIPLES

- INTEGRIDADE ESTÉTICA
- CONSISTÊNCIA
- MANIPULAÇÃO
- FEEDBACK
- METÁFORAS
- USUÁRIO NO CONTROLE

NO FIM, NÃO É SÓ LAYOUT

TERMINOLOGIA

ÍCONES

FONTE: <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/icons-and-images/custom-icons/>

SUA VEZ!

**PROJETE SUA INTERFACE SEM PULAR ETAPAS, SIGA
AS ORIENTAÇÕES E TESTE BASTANTE!**

PARA NÃO ESQUECER

RECAPITULANDO

- **Seguir o passo a passo**
 - User flow, sketches, low-fi, wireframe (opcional), hi-fi.
- **Consultar a HIG**
 - Preste atenção nos princípios de design, ícones e linguagem!
- **Testar sua interface**
- **E não esquecer de documentar**

